

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian dan merujuk kepada tujuan penelitian yang telah dipaparkan pada bab I, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, langkah-langkah dalam penggunaan teknik permainan *Memory Games* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, yaitu: (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (2) siswa dibagikan kartu secara acak dan mencari pasangan kartu; (3) siswa mengingat kosakata yang sudah tersusun; (4) siswa menulis kata yang sudah disusun dan menghafalkannya secara berurutan; (5) siswa menyebutkan kosakata di depan kelas. Kemudian, hasil observasi peneliti sebagai guru memperoleh nilai rata-rata 4,4/138. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan penggunaan teknik permainan *Memory Games* ini sesuai dengan prosedur yang dipaparkan dalam teori, sedangkan hasil observasi siswa menunjukkan peran siswa dalam proses pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games* dapat digolongkan dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 20/25 dengan persentase 80%.

Kedua, berdasarkan hasil analisis data, kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa kelas XI Administrasi Perkantoran dan Pemasaran SMK Ma'arif Bandung setelah penggunaan teknik permainan *Memory Games*, termasuk dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa sebesar 80,19/100 yang berada pada interval 76%-85% dan termasuk kedalam nilai 8 dari perhitungan persentase skala sepuluh.

Ketiga, tanggapan responden terhadap penggunaan teknik permainan *Memory Games* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, berdasarkan hasil analisis angket dapat disimpulkan bahwa 58% responden dengan jumlah 15 orang menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *Memory Games* menciptakan suasana belajar menjadi tidak membosankan. Selain itu, 73%

responden dengan jumlah 19 orang menjelaskan bahwa responden merasa terbantu dengan teknik permainan *Memory Games*. 73% responden dengan jumlah 19 orang menyatakan bahwa teknik permainan *Memory Games* menarik dan menyenangkan jika digunakan pada pembelajaran menulis dalam bahasa Perancis.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi, pertama terhadap pembelajaran menulis bahasa Perancis di dalam kelas atau *Production Écrite* (PÉ). Untuk pembelajaran PÉ, penggunaan teknik permainan *Memory Games* ini dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Walaupun pengajar harus mencari materi dan mempelajari teknik permainan tersebut, akan tetapi media ini bisa membantu meningkatkan daya ingat siswa dalam hal kosa kata bahasa Perancis.

Kedua, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan. Peneliti merasa belum banyak menemukan penelitian mengenai teknik permainan ini dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis di dalam kelas atau *Production Écrite* (PÉ). Dengan adanya penelitian ini sebagai referensi, mungkin kedepannya terdapat pengajar maupun peneliti lain yang tertarik untuk menggunakan materi maupun teknik yang sudah diteliti.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi untuk peneliti lainnya yang akan menggunakan teknik permainan ini, sebaiknya bila ingin menggunakan teknik permainan *Memory Games* mungkin dapat mengembangkan kosa kata bahasa Perancis yang belum peneliti gunakan dalam materi *décrire une personnes*, karena permainan ini walaupun menarik minat siswa tetapi cukup memakan waktu dan memerlukan persiapan yang cukup matang dari peneliti itu sendiri. Bila dipersiapkan dengan matang dalam pelaksanaan permainan ini mungkin peneliti lainnya dapat lebih fokus dalam pengembangan teknik permainan *Memory Games*, melihat hasil penelitian ini yang sudah baik maka peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini menjadi lebih inovatif dan menarik lagi.

Rekomendasi untuk pengajar yang tertarik untuk menerapkan pembelajaran ini di kelas bahasa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

Kaniadita Anisa Ratih, 2019

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MEMORY GAMES BERBASIS MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Media sudah baik dan dapat menarik perhatian responden, tetapi melihat alokasi waktu yang cukup lama bagi responden pada saat penelitian mungkin pada saat penggunaan di dalam kelas pengajar harus memberikan arahan dengan jelas dan dapat mengatur jalannya permainan. Walaupun menarik, tapi apabila pengajar lengah dalam pengawasan jalannya permainan siswa akan berlaku curang ataupun tidak dapat diatur. Mungkin bila masih ingin menggunakan media ini di dalam kelas, pengajar harus lebih tegas dan dapat memberikan arahan dengan baik. Rekomendasi terakhir, teknik permainan *Memory Games* ini dapat digunakan dalam pembelajaran lainnya, seperti *Production Orale*, *Production Écrite* maupun *Compréhension Écrite*.